



The Unified Modeling Language

UML: активности



UML



Г. Буч, А. Якобсон, Дж. Рамбо UML
Издание второе Издательство: Питер
Серия: Классика Computer Science 2006
г., с. 736

Эта книга представляет собой полный справочник по языку UML. Она адресована в первую очередь разработчикам, системным архитекторам, руководителям проектов, инженерам-системщикам, программистам, аналитикам, заказчикам и вообще всем, кому по роду деятельности приходится описывать, проектировать и строить сложные программные системы, а также разбираться в их функционировании. В книге дается всестороннее описание понятий и конструкций UML, включая их семантику, нотацию и назначение. Материал организован таким образом, чтобы книгой было удобно пользоваться, несмотря на ее объем и полноту содержания.

UML



Дж. Рамбо, М. Блаха *UML 2.0. Объектно-ориентированное моделирование и разработка:* Издательство: Питер, Год: 2007, 544 с.

Новое издание обновлено в соответствии со стандартом UML 2.0. Авторы четко и ясно объясняют суть важнейших концепций объектно-ориентированного программирования, представляют способы реализации этих идей при разработке ПО с использованием языков C++ и Java, а также реляционных баз данных. В книге есть задания и множество советов, что делает ее очень практичной.

UML



Джим Арлоу, Айла Нейштадт *UML 2 и Унифицированный процесс. Практический объектно-ориентированный анализ и проектирование*: Издательство: Символ-Плюс, 2007, С. 624

Практическое руководство по сложному процессу объектно-ориентированного анализа и проектирования с помощью UML 2. В книге показано место ОО анализа и проектирования в цикле разработки программного обеспечения, как его определяет Унифицированный процесс (UP)..

UML



А. Леоненков Самоучитель UML. Эффективный инструмент моделирования информационных систем: Издательство: BHV - Санкт – Петербург, 2001, с. 304

В книге рассматриваются основы UML - унифицированного языка моделирования для описания, визуализации и документирования объектно-ориентированных систем и бизнес-процессов в ходе разработки программных приложений. Подробно описываются базовые понятия UML, необходимые для построения объектно-ориентированной модели системы с использованием графической нотации. Изложение сопровождается примерами разработки отдельных диаграмм, которые необходимы для представления информационной модели системы.

Основные разработчики языка UML (Three amigos)



Grady Booch
Гради Буч



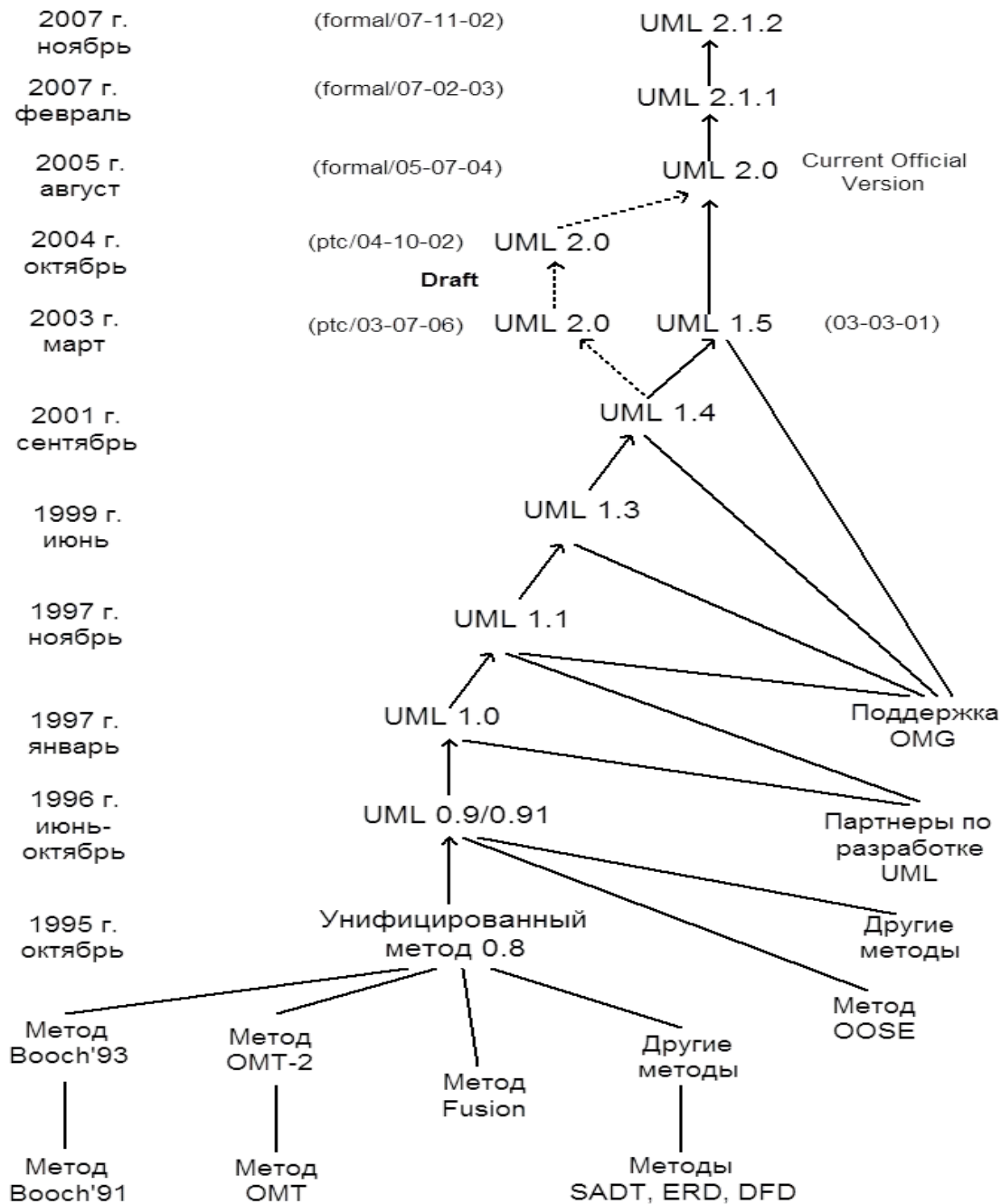
Dr. James
Rumbaugh
Джеймс Рамбо
(Джим Румбах)



Dr. Ivar
Jacobson
Айвар
Джекобсон

- **OMG** (Object Management Group) — название консорциума, созданного в 1989 году для разработки промышленных стандартов с их последующим использованием в процессе создания масштабируемых неоднородных распределенных объектных сред.
- Официальный сайт: www.omg.org

История развития языка UML



Определение языка UML

Unified Modeling Language — унифицированный язык моделирования для описания, визуализации и документирования объектно-ориентированных систем в процессе их анализа и проектирования

Язык UML предоставляет стандартный способ написания проектной документации на системы

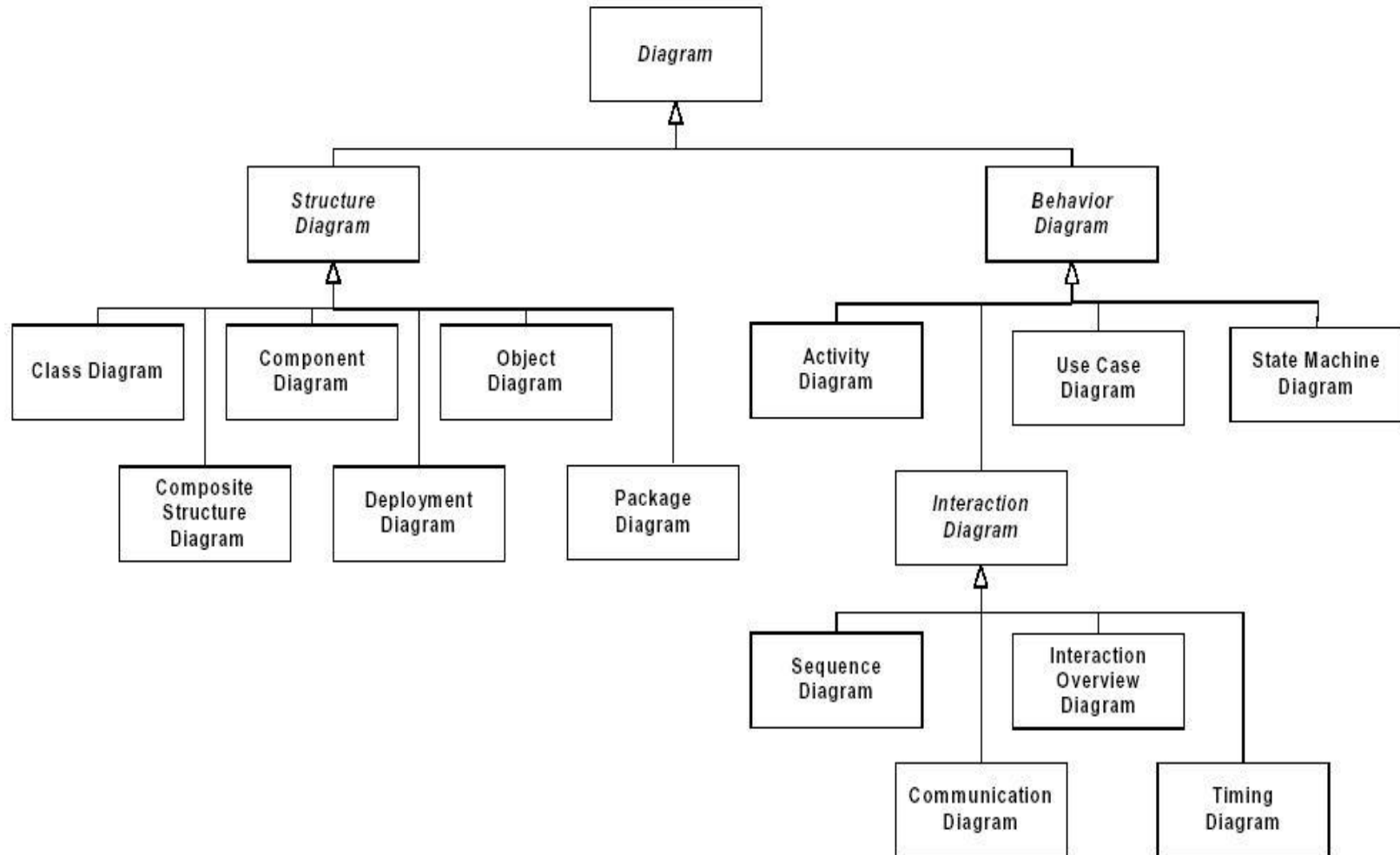
Назначение языка UML

- Предоставить разработчикам легко воспринимаемый и выразительный язык визуального моделирования, специально предназначенный для разработки и документирования моделей сложных систем различного целевого назначения
- Снабдить исходные понятия языка UML возможностью расширения и специализации для более точного представления моделей систем в конкретной предметной области
- Графическое представление моделей в нотации UML не должно зависеть от конкретных языков программирования и инструментальных средств проектирования
- Описание языка UML должно включать в себя семантический базис для понимания общих особенностей ООАП
- Способствовать распространению объектных технологий и поощрять развитие рынка программных инструментальных средств
- Интегрировать в себя новейшие и наилучшие достижения практики ООАП

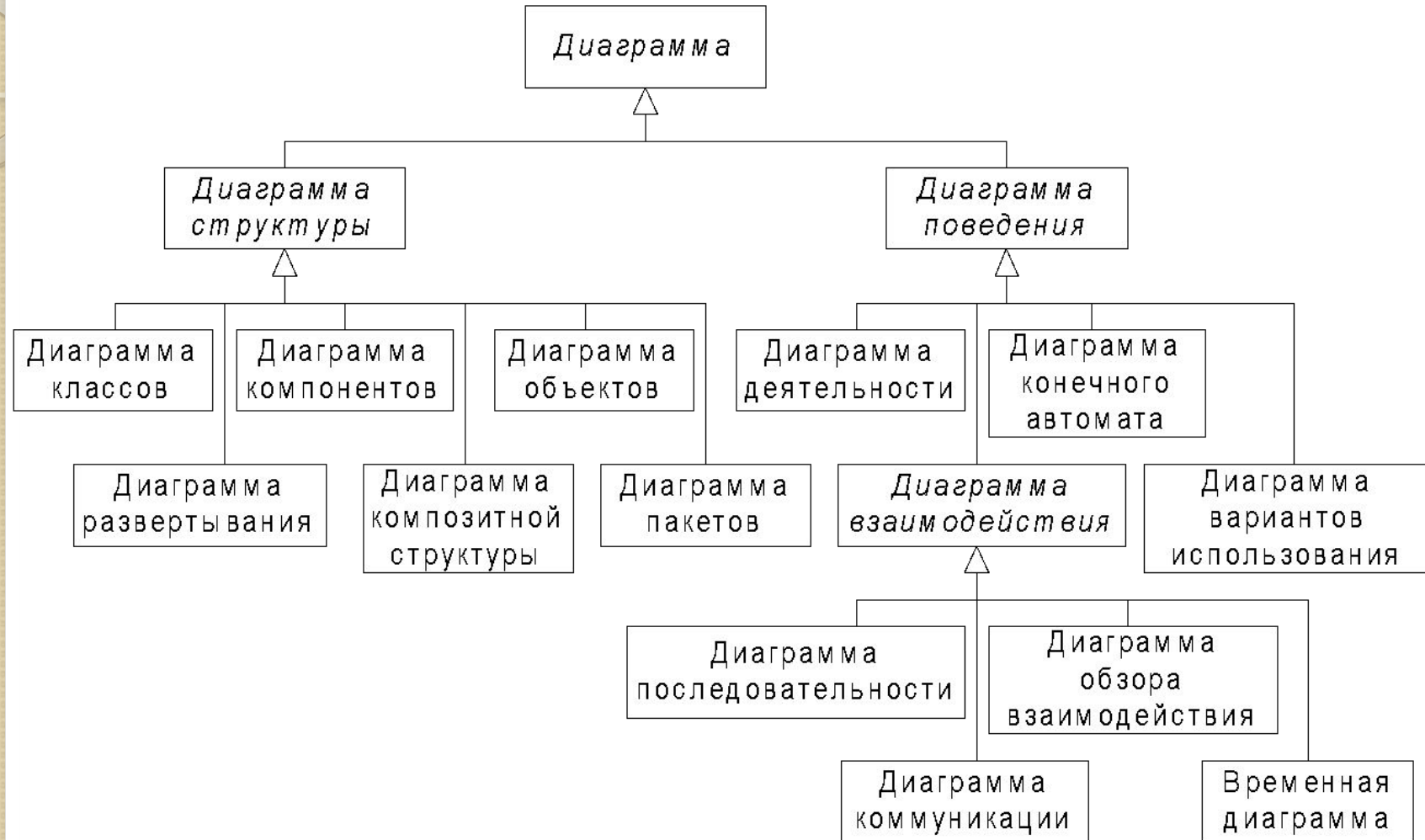
Классификация моделей в языке UML

- *Структурные модели (structured models)* – модели, предназначенные для описания статической структуры сущностей или элементов некоторой системы, включая их классы, интерфейсы, атрибуты и отношения.
- *Модели поведения (behavioral models)* – модели, предназначенные для описания процесса функционирования элементов системы, включая их методы и взаимодействие между ними, а также процесс изменения состояний отдельных элементов и

Канонические диаграммы языка UML 2.x



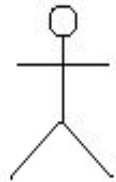
Канонические диаграммы языка UML 2.x



Назначение диаграммы вариантов использования

- Определить общие границы функциональности проектируемой системы в контексте моделируемой предметной области.
- Специфицировать требования к функциональному поведению проектируемой системы в форме вариантов использования.
- Разработать исходную концептуальную модель системы для ее последующей детализации в форме логических и физических моделей.
- Подготовить исходную документацию для взаимодействия разработчиков системы с ее заказчиками и пользователями

Основные обозначения на диаграмме вариантов использования



actor



use case



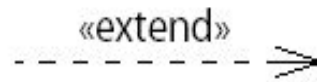
system boundary



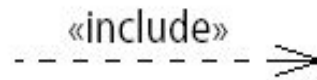
communication association



generalization



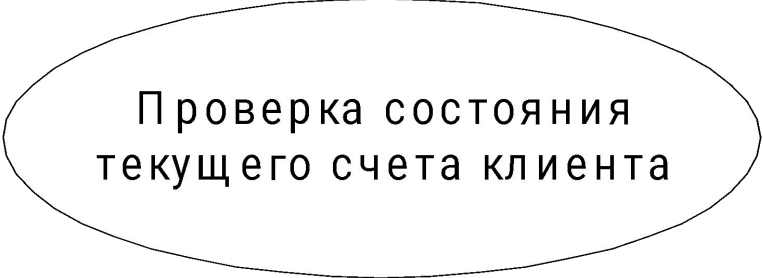
extend



include

Вариант использования (use case)

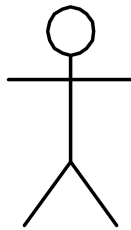
- Представляет собой общую спецификацию совокупности выполняемых системой действий с целью предоставления некоторого наблюдаемого результата, который имеет значение для одного или нескольких актеров
- Отвечает на вопрос «Что должна выполнять система?», не отвечая на вопрос «Как она должна выполнять это?»
- Имена – отглагольное существительное или глагол в неопределенной форме



Проверка состояния
текущего счета клиента

Актер (actor)

- Любая внешняя по отношению к проектируемой системе сущность, которая взаимодействует с системой и использует ее функциональные возможности для достижения определенных целей или решения частных задач
- *Примеры актеров:* кассир, клиент банка, банковский служащий, президент, продавец магазина, менеджер отдела продаж, пассажир авиарейса, водитель автомобиля, администратор гостиницы, сотовый телефон



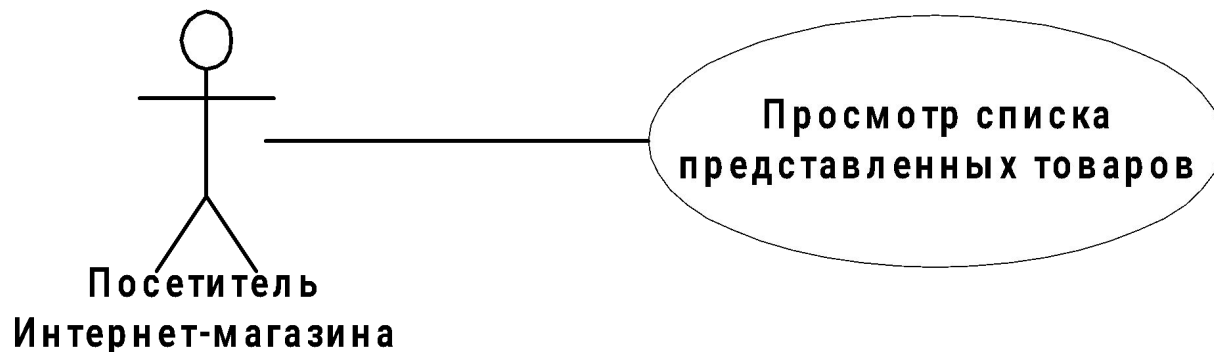
Клиент банка

Вопросы для идентификации актеров в системе

- Какие организации или лица будут использовать систему
- Кто будет получать пользу от использования системы
- Кто будет использовать информацию от системы
- Будет ли использовать система внешние ресурсы
- Может ли один пользователь играть несколько ролей при взаимодействии с системой
- Могут ли различные пользователи играть одну роль при взаимодействии с системой
- Будет ли система взаимодействовать с законодательными, исполнительными, налоговыми или другими органами

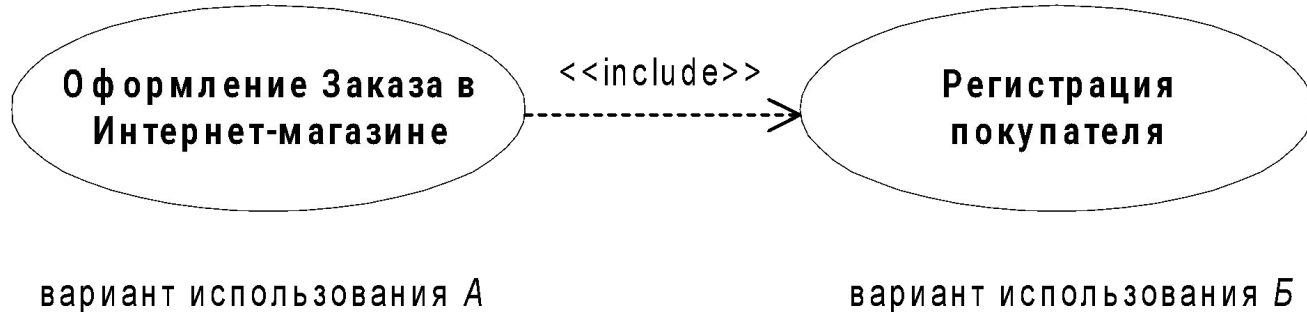
Отношение ассоциации

- Ассоциация (association) является одним из фундаментальных понятий в языке UML 2.x и может использоваться на различных канонических диаграммах при построении визуальных моделей
- Применительно к диаграммам вариантов использования отношение ассоциации может служить только для обозначения взаимодействия актера с вариантом использования.



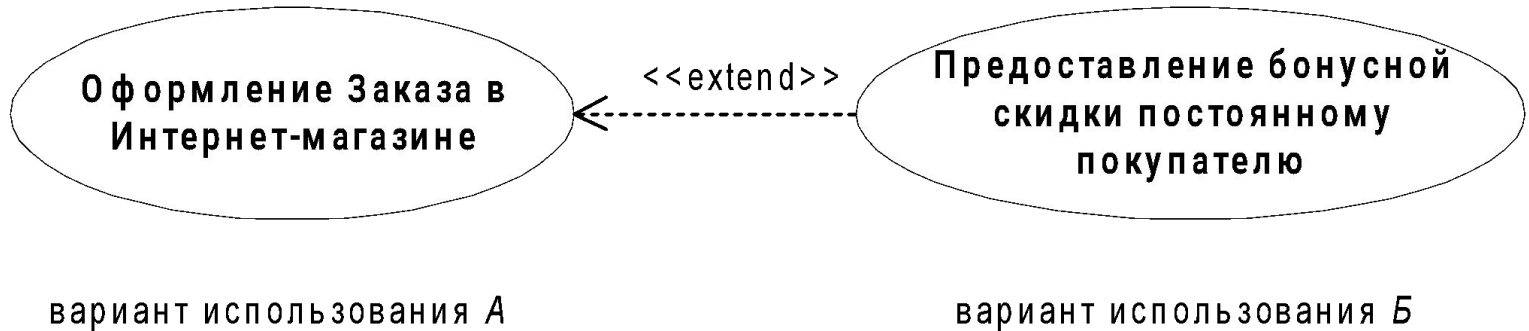
Отношение включения

- Отношение *включения* (*include*) специфицирует тот факт, что некоторый вариант использования содержит поведение, определенное в другом варианте использования



Отношение расширения

- Отношение *расширения* (*extend*) определяет взаимосвязь одного варианта использования с некоторым другим вариантом использования, функциональность или поведение которого задействуется первым не всегда, а только при выполнении некоторых дополнительных условий.



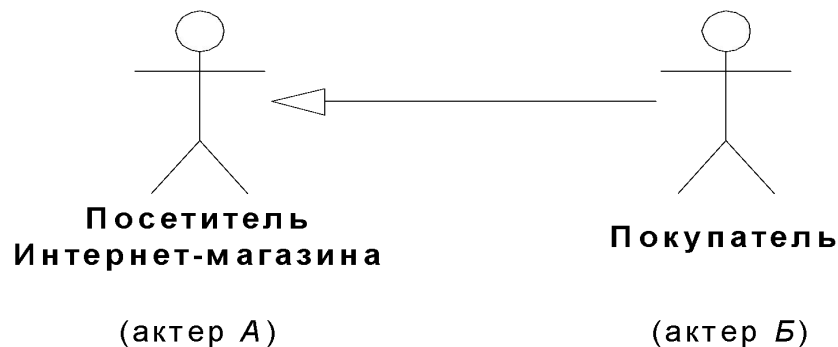
Отношение обобщения

- *Отношение обобщения (generalization relationship)* предназначено для спецификации того факта, что один элемент модели является специальным или частным случаем другого элемента модели



вариант использования А

вариант использования Б



(актер А)

(актер Б)